

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Inkuiri

a. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri memberikan penekanan bahwa siswa harus aktif terlibat dalam proses penemuan. Menurut Majid (2016: hlm. 222), “model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan”. Gulo menyatakan (Sentanu 2013: hlm. 3) bahwa “model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analisis, sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri pelajaran mereka sendiri”.

Komalasari (2015: hlm 73) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri bertujuan untuk menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep dan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif selama proses pembelajaran.

Dari sudut pandang di atas menjelaskan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan penemuan secara sistematis. Ini memungkinkan mereka untuk menumbuhkan imajinasi dalam pemahaman ide-ide dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Inkuiri

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran inkuiri. Berikut adalah beberapa keuntungan dari model pembelajaran inkuiri, menurut Majid (2016: hlm. 227)

- 1) Belajar menggunakan model ini dianggap lebih bermakna ketika menempatkan penekanan pada pengembangan seimbang pada elemen kognitif, emosional, dan psikomotorik.
- 2) Menyajikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan sejalan dengan preferensi mereka.

- 3) Menurut perkembangan psikologi belajar kontemporer, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman.
- 4) Dapat memberikan kebutuhan siswa yang mempunyai kemampuan diatas rata-rata. Dengan kata lain, siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi tidak akan terhambat oleh siswa yang memiliki kemampuan akademik yang lebih rendah.

Selain itu, model pembelajaran inkuiri juga memiliki kelemahan. Menurut Majid (2016: hlm.228) terdapat beberapa kelemahan model pembelajaran inkuiri diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sulit untuk mengawasi aktivitas dan keberhasilan siswa
- 2) Membuat rencana pembelajaran menjadi sulit karena bertentangan dengan pola belajar siswa.
- 3) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menerapkannya sehingga pendidik terkadang merasa sulit untuk memodifikasinya dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Akan menjadi tantangan bagi setiap pendidik untuk menerapkan model pembelajaran inkuiri selama kriteria keberhasilan belajar didasarkan pada penguasaan materi siswa

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Inkuiri

Sebagaimana dinyatakan oleh Eggen Kauchak (dalam Trianto, 2010: hlm. 166), deskripsi sintaks model pembelajaran inkuiri disajikan dalam tabel 2.1 di bawah ini:

Tabel 2.1 Sintaks model pembelajaran inkuiri

Fase ke-	Indikator	Perilaku pendidik
1	Menyajikan pertanyaan atau masalah	Pendidik membantu siswa dalam mengenali masalah.
2	Membuat hipotesis	Memberikan siswa kesempatan untuk berbagi pemikiran mereka dalam bentuk teori atau hipotesis.
3	Merancang percobaan	Memberi siswa kesempatan untuk memilih tindakan-tindakan yang

		sejalan dengan hipotesis yang telah dibuat.
4	Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	Membantu siswa dalam melakukan eksperimen atau percobaan untuk mendapatkan pengetahuan
5	Mengumpulkan dan menganalisis data	Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok siswa untuk mempresentasikan temuan pengolahan data yang telah mereka peroleh
6	Membuat kesimpulan	Mendorong siswa untuk membuat kesimpulan

Proses pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran inkuiri didasarkan pada sintaks yang telah dijabarkan di atas.

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Dalam pendidikan, hasil dari proses pembelajaran adalah ketika pelajaran disampaikan kepada siswa dan dapat mengubah perilaku mereka. Di bawah ini adalah beberapa pendapat yang diberikan oleh para ahli pendidikan tentang hasil belajar.

Derajat mendefinisikan hasil belajar sebagai modifikasi perilaku yang diprediksi yang harus dilakukan siswa sebagai hasil dari pendidikan mereka. Ini selalu ditunjukkan dalam perumusan tujuan instruksional dalam bentuk perubahan tingkah laku.

Syah mendefinisikan belajar sebagai tahap yang relatif stasioner dari perilaku seseorang yang dihasilkan dari pengalaman dan keterlibatan dengan dunia luar, yang keduanya membutuhkan proses kognitif. Meskipun demikian, Syah mengklaim bahwa hasil belajar atau prestasi adalah cara umum untuk mengukur efektivitas guru.

Slameto mendefinisikan hasil belajar sebagai modifikasi yang terjadi pada siswa setelah sejumlah waktu tertentu yang dihabiskan untuk terlibat dalam proses belajar mengajar. Nasution mendefinisikan pencapaian belajar sebagai pergeseran siswa yang disebabkan oleh interaksi mereka sendiri dengan lingkungan mereka.

Hasil belajar siswa adalah hasil yang siswa dapatkan setelah mereka menyelesaikan topik yang harus mereka pelajari dalam jangka waktu yang ditentukan oleh sekolah. Hasil belajar tidak dapat dicapai tanpa kegiatan. Tidak seperti yang dibayangkan, mendapatkan hasil memerlukan banyak perjuangan dan tantangan. Oleh karena itu, wajarlah bahwa pencapaian hasil memerlukan kerja keras dan ketekunan.

Berdasarkan definisi para ahli pendidikan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa prestasi atau hasil belajar merupakan gambaran dari kemampuan seseorang dalam kegiatan belajar yang terdiri dari huruf atau angka dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Indikator Hasil Belajar

Sebelum memahami indikator hasil belajar, penting untuk memahami pengertiannya. Instrumen pemantauan yang dikenal sebagai indikator hasil belajar dapat menawarkan petunjuk dan penjelasan. Oleh karena itu, indikator hasil belajar dimaksudkan sebagai bantuan atau sensor yang dapat menawarkan penjelasan sebagai standar untuk menentukan apakah upaya pendidikan berhasil.

Bloom menyatakan bahwa hasil belajar memiliki tiga cakupan yaitu psikomotorik yang berkaitan dengan manipulasi dan kemampuan gerak. Afektif yang berkaitan dengan perubahan sikap, nilai, minat, dan perasaan. Kognitif berkaitan dengan pengetahuan, memori, dan kapasitas mental siswa. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi ranah kognitif

Kognitif mengacu pada arah, pencapaian, dan penerapan pengetahuan dalam arti luas. Pertanyaan tes dapat digunakan untuk memeriksa domain kognitif. Taksonomi Bloom mendefinisikan kognitif sebagai kapasitas untuk pemikiran hierarkis, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, deskripsi, pencampuran, dan penilaian. Menurut Gunawan, domain kognitif dalam Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl meliputi: mengingat (remember); memahami (understand); menerapkan (apply); menganalisis (analyze); mengevaluasi (evaluate); dan menciptakan (create).

3. Media Pembelajaran *Quizizz*

a. Media Pembelajaran

Media atau perantara yang digunakan untuk mengirimkan informasi pelajaran disebut dengan media pembelajaran. Siswa mungkin mendapatkan pesan atau informasi dari media. Media pelajaran dapat berbentuk manusia, benda, produk, atau peristiwa. Hal ini juga dapat memberikan suasana di mana siswa dapat mempelajari keterampilan, sikap dan informasi baru.

Menurut Gerlach dan Ely, media dapat dipahami sebagai individu, benda, atau kesempatan yang menyediakan lingkungan di mana siswa dapat mengambil informasi, kemampuan, atau disposisi baru. Menurut Gerlach dan Ely, media dapat dipahami dalam dua cara: dalam arti luas dan dalam arti yang terbatas. Dalam arti luas, media dianggap sebagai tindakan yang dapat menetapkan keadaan yang diperlukan bagi siswa untuk mengambil informasi, kemampuan, atau sikap baru. Dalam arti yang terbatas, media dianggap sebagai manusia, materi, atau kejadian yang

Tujuan atau indikator yang ingin dipenuhi, apakah media selaras dengan konten yang diliput, ketersediaan sarana prasarana, serta karakteristik siswa hanyalah beberapa faktor yang perlu diperhitungkan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran. Pertimbangan guru terhadap banyak aspek termasuk keragaman intelektual, psikomotorik, usia, dan gender, tercermin dalam pilihan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena membuat pembelajaran lebih kontekstual, nyata, dan menarik.

b. *Quizizz*

Flew menyatakan bahwa *Quizizz* adalah produk dari pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan campuran teks, audio, video dan berbagai jenis elemen gambar. Semua konten ini disimpan dan dikelola dalam bentuk digital, lalu didistribusikan melalui jaringan broadband, satelit, dan sistem gelombang mikro.

Quizizz adalah alat web yang memungkinkan pengguna membuat kuis interaktif dan menggunakannya untuk penilaian formatif dan pembelajaran. Bahar menyatakan bahwa *Quizizz* adalah media interaktif yang memiliki banyak

keuntungan untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah memiliki data dan statistik kinerja siswa, yang dapat digunakan untuk evaluasi lanjutan pembelajaran.

Menurut Fang Zhao, menggunakan *Quizizz* sebagai stimulan yang menyenangkan atau menghibur tidak hanya membuat hasil belajar peserta didik meningkat dan memiliki dampak positif pada kelasnya. Menurutnya, *Quizizz* tetap merupakan pembelajaran yang menarik, dapat meremajakan ingatan peserta didik, dan memiliki potensi untuk mempengaruhi memori otak mereka. Selain itu, permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Permainan dapat bermanfaat untuk pembelajaran karena dapat merangsang aspek visual dan verbal siswa.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran gratis yang memungkinkan guru membuat kuis untuk siswanya. Salah satu fitur utama *Quizizz* adalah generator presentasi dan kuis yang dapat digunakan bersama-sama. Opsi tambahan termasuk BYOD (*bring your own device*), kecepatan siswa, mode kertas, editor kuis, dan jutaan kuis publik. Laporan *Quizizz* sangat menarik, sehingga guru dapat menggunakan fitur yang ada untuk mendesain model kuis.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan dan hasil penelitian sebelumnya yang berfungsi sebagai dasar untuk penelitian ini dikontraskan. Daftar penelitian sebelumnya berikut ini relevan dan cocok untuk digunakan sebagai sumber referensi:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/ Tahun Penelitian	Judul Penelitian Terdahulu	Metode/ subjek Penelitian	Hasil penelitian
1	Endang Lovisia (2018)	Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing	Metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif Subjek penelitian siswa kelas X SMA	Hasil penelitian ini menghasilkan dampak penting dari pendekatan model pembelajaran inkuiri

		terhadap hasil belajar	Negeri Lubuklinggau 6	6	terbimbing terhadap prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran fisika kelas XI di SMAN 6 Lubuklinggau
2	Pawanrat Sonsun, Chulida Hemtasin, Tawan Thongsuk (2023)	<i>Development of Science Learning Activities Using Inquiry-Based Learning Management to Improve the Academic of Secondary School Students</i>	Metode yang digunakan merupakan metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif	Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah menengah	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis inkuiri dapat mengembangkan hasil belajar. Siswa menjadi lebih baik dalam prestasi akademik memenuhi 70% dan beberapa siswa mendapatkan kriteria 100%.
3	Ni Luh Sutarningsih (2022)	Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD	Metode yang digunakan adalah PTK Kuantitatif	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 4 Tianyar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 4 Tianyar. Model pembelajaran inkuiri mampu membuat peserta didik lebih efektif

				dan lebih menggairahkan.
4	Lusia Meo, Gregorius We'u, Yohana Nono BS (2021)	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada siswa Sekolah Dasar	Metode penelitian yang digunakan adalah PTK kuantitatif Subjek penelitian siswa kelas III SDI Onekore 5	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan capaian pembelajaran ilmiah bagi siswa kelas III SDI Onekore 5, yang mencapai hasil unggul.
5	Ahmad Tohir, Ali Mashari (2019)	Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 27 Tegineneng	Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan jenis penelitian kuantitatif Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 27 Tegineneng	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 27 Tegineneng.

Berikut adalah beberapa perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dinyatakan pada tabel 2.2 :

1. Terdapat kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam variabel independen dan variabel terikat yang digunakan sama yaitu model inkuiri dan hasil belajar, perbedaannya terdapat pada media yang digunakan, pada penelitian nomor satu tidak menggunakan media selain itu perbedaan terdapat pada subjek penelitian dan pembelajaran yang diteliti.
2. Persamaan dengan penelitian yang kedua adalah terletak pada variabel bebas yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dan variabel terikat yaitu hasil belajar, sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu ini terletak pada subjek

penelitiannya dan media yang digunakan, dalam penelitian terdahulu ini meneliti subjek siswa sekolah menengah dan tidak menggunakan media pembelajaran sedangkan penelitian ini subjeknya yaitu siswa kelas IV SD dan menggunakan media aplikasi *quizizz*.

3. Kemiripan dengan penelitian terdahulu nomor tiga terletak pada variabel bebas yang digunakan yaitu pembelajaran inkuiri, sedangkan perbedaan terletak pada metode penelitian, dan subjek penelitian dalam penelitian terdahulu ini metode penelitian yang digunakan adalah PTK dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V
4. Persamaan dengan penelitian terdahulu yang keempat yaitu pada variabel bebas yaitu model pembelajaran inkuiri dan variabel terikat yaitu hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitiannya yaitu PTK sedangkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan perbedaan lainnya adalah subjek penelitiannya dalam penelitian terdahulu ini subjeknya adalah siswa kelas III sedangkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV.
5. Persamaan pada penelitian terdahulu yang kelima terletak pada variabel bebas dan variabel terikat yaitu model pembelajaran inkuiri dan hasil belajar. Metode dan subjek pada penelitian terdahulu ini pun memiliki kesamaan dengan penelitian ini, tetapi pada penelitian terdahulu ini memiliki perbedaan yaitu media yang digunakan berbeda, dalam penelitian terdahulu ini peneliti tidak menggunakan media apapun sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media aplikasi *Quizizz*.

Ada persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya berdasarkan penjelasan yang ditunjukkan sebelumnya. Penelitian ini menjadikan siswa kelas IV SD Negeri Kancuh sebagai objek penelitian dan berfokus pada hasil belajar dengan menggunakan media aplikasi *Quizizz*. *Non-equivalent control group design* dan pendekatan kuantitatif menggunakan metode penelitian kuasi-eksperimen adalah desain penelitian yang digunakan.

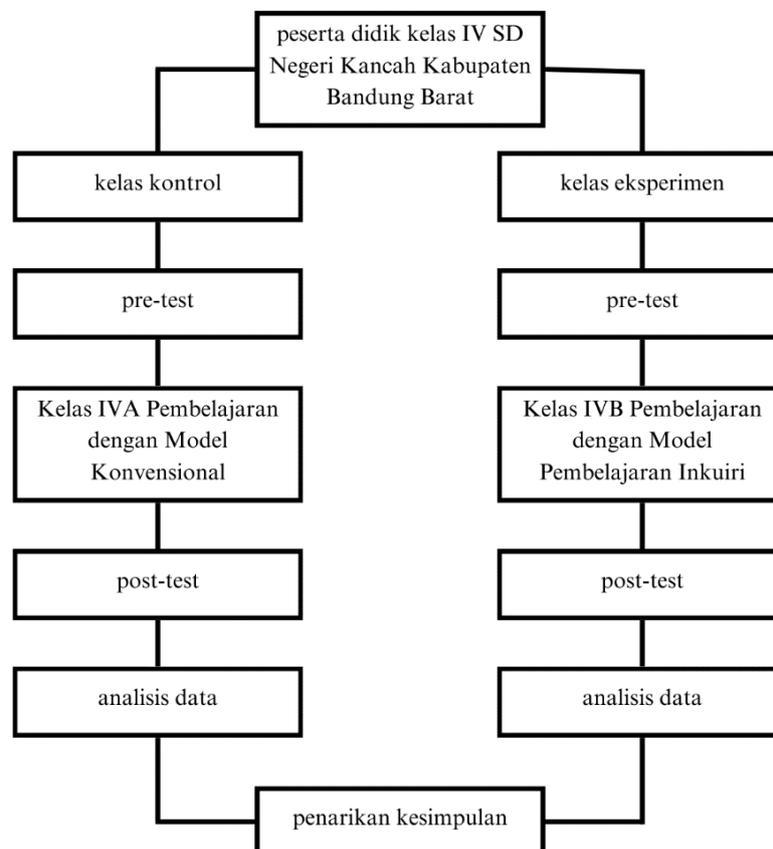
C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kajian teori yang telah dibahas, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa rendahnya hasil belajar IPA siswa, dikarenakan siswa hanya menggunakan pengetahuan yang telah diberikan guru kepada mereka, tidak adanya minat siswa

tentang mata pelajaran, dan kurangnya kepercayaan diri siswa menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa. Karena kurang tepatnya model akan berdampak terhadap proses pembelajaran dan pada akhirnya berimbas terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran inkuiri pada sekolah dasar ternyata menunjukkan bahwa model ini memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Model pembelajaran inkuiri dapat memecahkan permasalahan yang ditemui didalam pembelajaran dan menjadikan siswa memiliki hasil belajar yang memuaskan dalam mata pelajaran IPAS. Adapun kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 kerangka pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Asumsi yang peneliti ajukan ialah pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan dan memiliki pengaruh kepada hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV di SDN Kancuh Kabupaten

Bandung Barat dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan pembelajaran yang berpusat pada guru.

b. Hipotesis

Penelitian kuantitatif memerlukan hipotesis. Hipotesis membantu peneliti memastikan bahwa mereka melakukan penelitian dengan benar. Selain mengatur tujuan penelitian, hipotesis juga mengatur semua proses penelitian, termasuk pemilihan sampel, persiapan instrumen, pengolahan data, dan penggunaan statistik yang benar-benar menguji hipotesis. Berikut adalah rumusan hipotesis penelitian ini:

Hipotesis yang pertama untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV SDN Kancuh saat diterapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *quizizz* diuraikan sebagai berikut:

H₀ : tidak terdapat peningkatan hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV SDN Kancuh saat diterapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz*

H_a : terdapat peningkatan hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV SDN Kancuh saat diterapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *quizizz*

Hipotesis yang kedua untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS bagi siswa kelas IV SDN Kancuh diuraikan sebagai berikut:

H₀ : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Kancuh

H_a : terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Kancuh

Adapun hipotesis statistik yaitu:

H₀: $\mu_1 = \mu_2$

H_a: $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran inkuiri

μ_2 : rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional